GUÍA DE REFERENCIA
TEKKEN 3

Gratis con el número 10 de PlayStation Trucos Magazine

ODOS LOS MOVIMIENTOS!

torneo del Puño de Hierro
erá para ti...

CONTAMOS...

historia de cada per-
naje
s ataques más
ortíferos
perfil de todos los
chadores
y más!

¡GRATIS!
68
páginas

GUÍA DE REFERENCIA TEKKEN 3

Edita: **MC Ediciones S.A.**
Redacción edición española:
Estudi Digital S.L.

Dirección Editorial
Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Gratis con el número 10 de *PlayStation Trucos Magazine*

Depósito legal: B44967-98
Impreso en España - Printed in Spain



INTRODUCCIÓN

Tekken 3, por su propia naturaleza, es uno de los juegos para la PlayStation más complejos que existen en el mercado, y puede resultar tremendamente desalentador para alguien novato en el mundoTekken.

En las siguientes páginas, podrás descubrir todo lo que siempre has querido saber sobre la creación y los secretos del juego, así como una exhaustiva guía experta elaborada por varios juegadores que ya son expertos desde que apareció el primer Tekken.

Por una milagrosa e increíblemente fortuita coincidencia, tienes ante ti la guía perfecta que te ayudará a seguir el resbaladizo camino del Nirvana Tekken.

¡Buen viaje!

TEKKEN... UNA BREVE HISTORIA

Hace cuatro años, Street Fighter todavía tenía 16 bit, Mortal Kombat era un juego interesante y la Saturn de Sega parecía ser la consola perfecta para los entusiastas de los juegos de lucha. Pero entonces, sin avisar, Namco (una compañía más conocida por haber creado Pac Man y Ridge Racer) decidió que valía la pena invertir en este tipo de juegos y empezó a golpear a sus rivales desde la esquina de Sony. El resto es historia.

Primavera de 1995: en la muestra ECTS de Londres, una máquina arcade es arrinconada por el público. Todos los ojos y los dedos se han concentrado en las versiones PlayStation de juegos como Battle Arena Toshinden, Wipeout y Ridge Racer que han acaparado toda la excitación causada por la proximidad del lanzamiento en septiembre de la consola de Sony.

Incluso los que probaron el juego de lucha accionado por monedas hacían comentarios como: "Sí, está bien pero nunca será tan bueno como el de la PlayStation". ¡Qué equivocados estaban los pobres!

Los dieciocho luchadores poligonales de sombreado Gouraud de Tekken pronto cautivaron el corazón y la billetera de jugadores de todo el mundo, y consiguieron que el título entrase en el exclusivo club del millón de copias sólo un año después de haber salido al mercado. Por decirlo de la forma más simple, nunca ha existido un juego de lucha como Tekken (inmediato y sutil a la vez) capaz de transmitir la brutalidad del puño y el pie impactando contra el cuerpo del contrario con una fluidez y estilo tan impresionantes. A diferencia de su principal rival, Battle Arena Toshinden, Tekken renunció a los ataques con armas y proyec-



tiles ostentosos y optó por un enfoque más básico. Si presionas un botón, tu luchador empezará a repartir golpes con la extremidad correspondiente; presionas varios y verás cómo los puñetazos, las patadas o los derribos estándar se convertirán en una fresca variación del ataque básico.

Este sistema de control demostró tal flexibilidad que ha sido transferido casi íntegramente a la versión Tekken 3. Lo que provocó asombro en ese momento fue que el Tekken de PlayStation mejoraba a su rival arcade (de coste muy superior) al añadir diez luchadores más (ocho subjefes y dos jefes de final de nivel) y unas secuencias rodadas de resolución increíble. Todo el mundo supo que había nacido el rey de los juegos de lucha al leer lo que la revista Offcial UK PlayStation Magazine (número 2) comentó del juego: "No hay excusa alguna para no comprar este juego. Tekken es con mucha diferencia el mejor ejemplo de su género". Le otorgó una puntuación de 9 sobre 10 y concluyó diciendo: "Tekken es simplemente el mejor juego que existe hoy en día".

TEKKEN 2

En lugar de emplear el sombreado Gouraud super suave (que crea una suave graduación de color en un polígono), Tekken 2 prefirió los focos de luz en tiempo real de modo que por primera vez los personajes aparecían con sombras realistas. Al final todo el mundo aceptó que este nuevo aspecto adaptado a la tremenda velocidad del juego (60 imágenes de animación por segundo) compensara cualquier pérdida de curvas en el perfil de los personajes. Desde el principio, sin embargo, estaba claro que el nuevo juego (sacado de la máquina arcade Versión B) ofrecía una jugabilidad mucho mayor gracias a sus 6 modos de juego (Arcade, Contra, Práctica, Supervivencia, Time Attack y Batalla de Equipos) y 23 luchadores. El modo Práctica era quizás la opción más ilustrativa ya que permitía probar una abundante varie-

dad de nuevos ataques con la introducción de los movimientos específicos de posición y reversos estilo Jujitsu que acabarían incorporados a Tekken 3. Resultaba difícil no quedarse impresionado cuando te dabas cuenta de que en realidad los movimientos que se enseñaban en esta modalidad de práctica sólo incluían un 70% del repertorio total de cada jugador; conseguir el resto era cuestión de ir probando y equivocándose durante muchas horas en las que analizar tus enemigos controlados por ordenador.

Así, el equipo original compuesto por ocho luchadores fue complementado con dos estrellas nuevas, Jun Kezama y Lei Wulong. Las sutiles variaciones de la escala de velocidad/energía junto con los movimientos Bushido de Jun y el estilo libre kung-fu demostraron una vez más la versatilidad de formato de Tekken y aseguraron que los luchadores estuvieran acorde con todos los gustos. Si Tekken fue muy alabado cuando apareció, entonces Tekken 2 fue idolatrado universalmente. No poseía la profundidad estratégica de Street Fighter EX ni resultaba visualmente asombroso como Soul Blade, pero era el juego de combate más completo aparecido hasta la fecha. En su número 11, Official UK PlayStation Magazine hizo el siguiente comentario: "Ningún otro juego tiene personajes que se muevan con una fluidez tan exquisita. Ningún otro juego posee una jugabilidad tan intuitiva y tiene una estructura básica tan simple de reconocer, y es tan increíblemente complejo bajo su superficie". Consiguió el primer 10 sobre 10 de la revista.



CRONOLOGÍA

1955 Se funda Nakamura Manufacturing

1974 Nakamura adquiere Atari de Japòn

1977 Nakamura cambia de nombre y pasa a llamarse Namco

1979 Aparece Galaxian, el clásico juego arcade de Namco

1990 Pac Man arrasa en los salones de juego

1994 Aparece la máquina arcade Tekken

1995

Agosto Aparece la máquina arcade (Versión A) de Tekken 2

Septiembre Se lanza la PlayStation en Gran Bretaña

Noviembre Sale al mercado Tekken

Noviembre Aparece la máquina arcade (Versión B) de Tekken 2

1996

Octubre Tekken 2 sale al mercado en Gran Bretaña

1998

Marzo Tekken 3 empieza a venderse en Japón

Abril Tekken 3 sale al mercado en Estados Unidos

Septiembre Tekken 3 aparece en Europa

TIPOS DE JUGADORES TEKKEN

µHay muchos tipos de jugadores Tekken y, aunque algunos no están de acuerdo con las etiquetas de estereotipos de jugador, creo que la mayoría son muy acertadas. He aquí la guía de Catlord a las diferentes personalidades Tekken.

MACHACADOR

Se le puede identificar por sus reflejos relámpago y su facilidad para machacar los botones de la consola así como su dudosa destreza para tirar del controlador como si fuera a romperlo. Carecen de habilidad pero su comportamiento aleatorio puede resultarles frustrante.

SREET/VIRTUA FIGHTER

Son gente que conocen los juegos de lucha pero desconocen los movimientos o la física de Tekken. Seguro que consiguen machacar pues juegan con estrategia de combate que les permite bloquear y atacar; sin embargo, al no tener los conocimientos necesarios de Tekken, no son difíciles de vencer.

JUGADOR TEKKEN MEDIO

Se trata de un jugador que conoce relativamente la física estándar de Tekken, sabe unos cuantos trucos, sabe cómo bloquear los combos más populares de los personajes y probablemente esté al tanto de la combinación "Kick, Flipkick, Kick, Flipkick" de Law. Es mi tipo de jugador favorito para tener como contrincante.

PITBULL

Un jugador entre medio y master que se te echa encima tan pronto como el ordenador grita "¡Lucha!". No dejará de atacarte usando combos y tenstrings y no te dejará respirar.

TORTUGA

Juega muy a la defensiva: suele



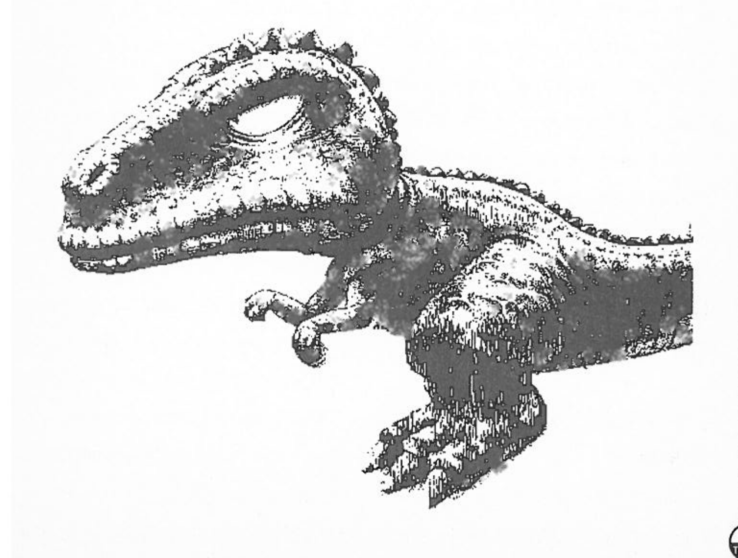
agacharse para evitar los lanzamientos y los ataques por el aire y luego aparece para devolverte el ataque. Los bloqueos son su punto fuerte así que ten cuidado con usar tenstrings y combinaciones que te dejen al descubierto.

NUTJOB

Se siente obligado a aprender todos los movimientos Tekken que existen y a memorizar todas las FAQ de cada personaje letra por letra. Hace cosas extrañas como gastarse toda la asignación escolar en Tekken o crean su propio papel pintado con motivos Tekken.

MASTER

Es una mezcla del Pitbull, el Tortuga y el Nutjob. Conoce las tenstrings completas mejor que saben usarlas, golpea cuando te ve mirando una abertura y bloquea todo lo que le lances. Resulta bastante invencible a no ser que tus habilidades sean mejores. Los masters deben ser tratados con respeto.



TERMINOLOGÍA

Si eres de los que no distinguen entre un "pollo" y un "juggle", es más que posible que acabes confundiéndote a ti mismo y a los demás en Sainsbury's. Pero todo tiene solución: lee esta sección y encontrarás explicación a todos los términos que los fans de Tekken nos encanta emplear.

10-STRING (CADENA DE 10)

Una serie de movimientos unidos entre sí como si se tratara de un combo pero sin la ventaja añadida de ser imbloqueables. Aunque pueden ser resultar muy útiles cuando estás empezando a aprender el funcionamiento del juego, son casi inútiles ante un jugador experimentado ya que los identificará sin dificultad alguna y podrá neutralizarlos todos menos los mejores.

ATTACK STRING (ATAQUE EN CADENA)

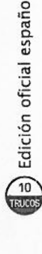
Básicamente, se trata de otro tipo de sucesión de movimientos aunque en esta ocasión lo que hay que hacer es conseguir que tu rival cometa un error estúpido. Tienes que ser un jugador experto para reconocercuando tu enemigo se equivoca y así poder aprovechar su fallo en tu beneficio.

POLLO

Ave doméstica criada para aprovechar su carne o huevos... o si nos referimos a Tekken 3, el movimiento complicado capaz de invertir la dirección de un reverso intentado por tu adversario. Es de destacar que estos "pollos" sólo pueden ser ejecutados en el caso de Nina, Anna, Paul o Jin.

COMBO

La base de la acción de cualquier jugador avanzado. Un combo es una sucesión de movimientos imbloqueables que, si se ejecuta de forma adecuada, es la mejor manera de cargarse una enorme cantidad de energía de tu rival. Son difíciles



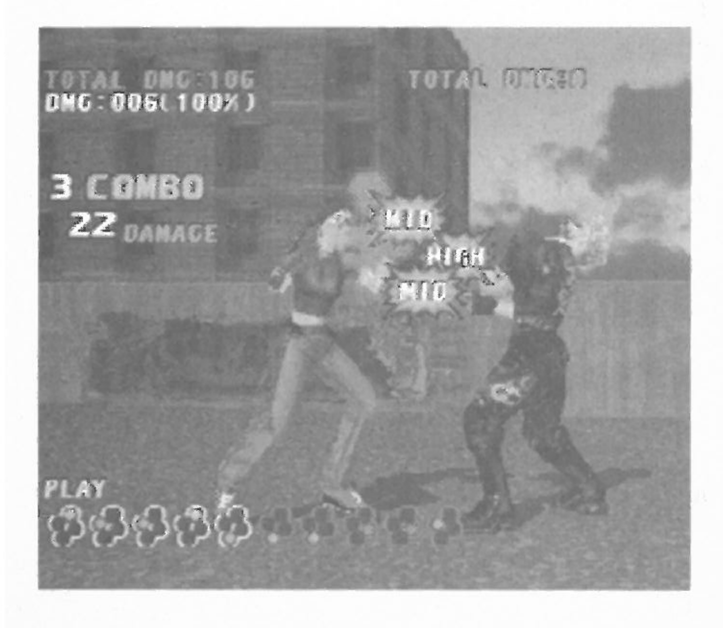
de aprender, pero una vez que los dominas, tienes todas las cartas para convertirte en un jugador master.

COUNTERS

Si eres lo bastante afortunado para hacer contacto con tu adversario durante o inmediatamente después de que intente atacarte, entonces se produce un "counter". Hay dos tipos, uno mayor y otro menor y, dependiendo del momento en que haces contacto, recibes un bono de entre 1,25 y 1,50 de daño extra.

DEFENSA

Los jugadores defensivos son probablemente los luchadores más frustrantes a los que uno puede enfrentarse ya que raramente atacan y se protegen celosamente. Sólo lanzan un ataque cuando creen tener alguna posibilidad de hacer contacto y provocar algún daño importante.



FAQs

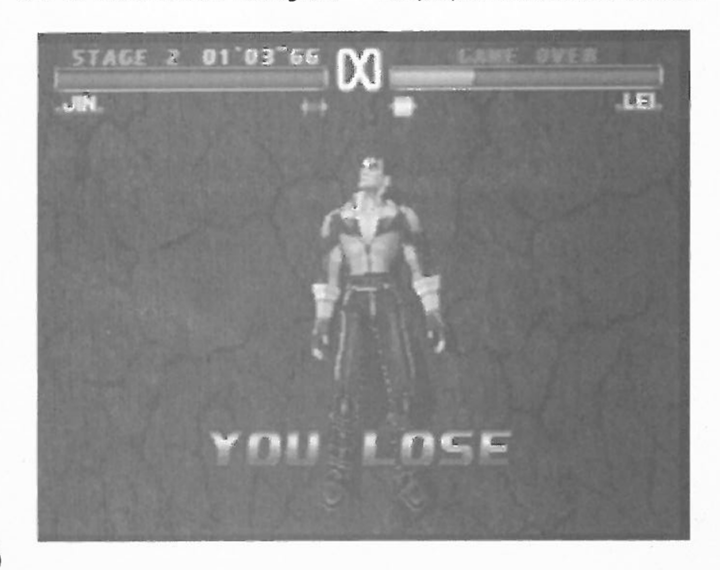
Abreviatura de Frequently Asked Questions (Preguntas más habituales). Una página FAQ de Tekken 3 (en Internet se pueden encontrar cientos de ellas) puede tener un contenido muy variado, desde la guía para el juego facilitada por un jugador estratégico hasta una lista de movimientos para cada uno de los personajes.

JUGGLES (JUEGOS MALABARES)

Uno de los elementos más agradables del juego. El juggling es el arte de conseguir que tu adversario quede fuera de combate después de un ataque. Por ejemplo, el fuerte uppercut de Law manda a tu rival por los aires y, al descender, te permite propinarle varios ataques más para causarle el mayor daño posible.

OFENSA

El arte de atacar a tu enemigo. El secreto para conseguir una ofensiva con éxito es mezclar tus estilos de ataque y no concentrarse, por ejem-



plo, en los ataques terrestres.

SCRUB

Apodo que recibe el jugador irritante que se limita a un mismo personaje y los mismos movimientos. Su negativa a intentar cualquier cosa que sea nueva (ya sean jugadores diferentes como movimientos complejos) seguro que acabe por poner de los nervios a aquel que se haya molestado en aprender cómo emplear una variedad de luchadores.

STAGGER

Si consigues derribar a un enemigo, el término técnico Tekken es "stagger". Es mejor que aprendas unos cuantos ataques de agazapado ya que cuando se consigue un "stagger" es uno de los mejores momentos para eliminar un poco más de la energía del rival.

STUNS (ATURDIDOS)

Uno de nuestros estados de juego favoritos. Si tu rival está aturdido, quiere decir que es el momento de



atacarle con un combo intenso, con la seguridad que da saber que no tendrá manera de neutralizarlo. Uno de los secretos para jugar con éxito a Tekken es saber reconocer cuando se dan estos "stuns" y la manera de hacerse con el monopolio de ellos.

WAKE-UP

Si aprendes un número suficiente de movimientos en posición de agachado como para poder fastidiar a tu oponente después de un "stagger", eso es un "wake-up". Los mejores movimientos de permitirán acabar con una buena cantidad de la energía de tus rivales y, felizmente, no hay mucho que puedan hacer para evitarlo.

TEKKEN 3- EL ARGUMENTO DEL JUEGO

El poder y la ambición están en la raíz de todo mal. Heihachi y Kazuya velan armas a la espera de la batalla final por decidir quién es el jefe del Imperio Financiero Mishima. El vencedor obtiene incalculables riquezas y poder, mientras que el perdedor es enterrado en un cráter volcánico.

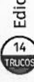
No satisfecho, Heihachi se marca unos objetivos mucho más ambiciosos. Elabora un plan para la paz mundial con segunda intención: conseguir la confianza y el apoyo de los líderes mundiales. Mientras tanto, nace un niño...

Quince años más tarde, una excavación secreta llevada a cabo por las Fuerzas Tekken de Heihachi en unas ruinas de América Central descubre un hallazgo inusual. En el comunicado final que envian a Heihachi, los hombres afirman haber visto a un misterioso "Dios de la Lucha". Heihachi inmediatamente se dirige al lugar a bordo de su jet privado. Al llegar a las ruinas sólo encuentra cadáveres diseminados y piensa: "¿Qué tipo de cosa debe ser? Si la tuviera en mi poder podría controlar el mundo".

En las semanas siguientes se producen extrañas desapariciones en todo el mundo y llegan noticias de que han desaparecido varios maestros de artes marciales.

Jin Kazama es ahora un chico de quince años y, aunque él y su madre Jun viven apaciblemente en las montañas, su intuición le dice que hay un peligro inminente. Ella le revela que hay un tremendo poder que ansía acabar con sus vidas. Como Jin ha dejado de ser un niño y se merece respuestas claras, Jun le explica la historia de su padre, su abuelo y la leyenda de Tekken. Temerosa de lo que ha de venir, le dice a Jin que acuda a Heilhachi si algo le sucediese a ella.

Su intuición se confirma en una



noche fría y tormentosa cuando el Dios de la Lucha llega a las montañas acompañado de un viento escalofriante. Las últimas palabras que Jin oye antes de desmayarse es el grito de su madre diciendo "Huye, huye lo más lejos que puedas".

A la mañana siguiente el radiante sol de la mañana despierta a Jin. La casa y todo lo que le rodea ha sido destruido por el fuego y la madre de Jin ha desaparecido. Jin busca a Heihachi Mishima y éste, al enterarse de lo sucedido, deduce que el Dios de la Lucha se apodera de las "fuertes almas" de los demás. Las almas de Tekken. Jin pide a Heilhachi que le enseñe cómo derrotar al Ogro y así vengar a su amada madre.

Para atraer al Dios de la Lucha, Heilhachi planea organizar un día el "III Torneo del Rey del Puño de



Hierro". Un acontecimiento demasiado apetitoso para que pueda resistirse su astuto enemigo.

Jin cumple diecinueve años. Ha pasado cuatro años bajo la tutela de Heilhachi Mishima que le han preparado para su encuentro con el destino. El torneo está a punto de comenzar...



EL IMPERIO DEL DOLOR

Seguro que a estas alturas ya tenéis claro cuál es el objetivo principal de Tekken 3: infligir el mayor dolor posible... en un sentido puramente virtual, claro. Teniendo esto en cuenta, vale la pena saber que hay ciertos movimientos que no sólo eliminan grandes cantidades de energía del adversario, sino que además provocan en él gestos de dolor insoportable. En realidad el nombre del juego debería ser Dolor.

JIN KAZAMA
(PATADAS PERRAS)

El impacto de las Patadas Perras puede maximizarse si va acompañado de gritos de combate, como cuando el atacante efectúa el segundo golpe y hace girar su pierna graciosamente hacia atrás (que, al caer, se mueve alrededor de la cabeza que le estorba). Para finalizar, si emitimos un leve gruñido, podremos imaginarnos a su adversario que, después del ataque, está postrado en tierra.

⊡+⊗

LEI WULONG
(PUÑETAZOS FUNDEGUARDIAS)

Se parecen a un Puñetazo con Giro, pero estos van directos a la parte baja del contrario. Los Guard





Melting Punches son parte integral del arsenal ofensivo de Lei.
→△□△□

KING
(LAZO DE JAGUAR)

El Lazo de Jaguar de King es un movimiento imbloqueable que puede ser anticipado y eludido por un oponente rápido y con mentalidad defensiva. Los enemigos de King deben sufrir un angustioso segundo mientras el golpe se prepara. Su vida pasa ante sus ojos como un relámpago y lo último que pasa por su mente (no podía ser de otra manera) es su estúpido gran trasero.
→△+□

HWOARANG
(EXPLOSIÓN DE TALÓN)

En una página como ésta sobre los movimientos más dolorosos de Tekken 3, no podía faltar la Explosión de Talón de Hwoarang. Se trata de otro movimiento imbloqueable que destaca por el impacto que causa. Sin embargo, aunque parezca extraño, su inclusión en esta lista se debe a, digámoslo así, una interpretación diferente de este

movimiento atlético. Sólo hay que fijarse en esa pierna izquierda...

↙⊗+◎

EDDY GORDO

(BREAKDANCING)

Un movimiento interesante. Con las piernas dando vueltas y los brazos sujetando el peso de su cuerpo, Eddy hace breakdance y bastante pupa cuando actúa sobre un oponente de pie; un movimiento especialmente útil para atacar a rivales postrados. Por supuesto, culturalmente ha quedado pasado de moda, después de todo el breakdance despareció hace ya bastante tiempo, pero, tal como se diría en estos casos, si hace daño es que funciona...





YOSHIMITSU

(SWORD POGO)

Gran parte de la diversión de los juegos con modalidad multijugador se deriva de los amigos o compañeros vergonzosos. Además, los partidarios de Yoshimitsu pueden aumentar la miseria de su rival accionando el sword pogo dando botes mientras su adversario (de recursos más limitados) va dando golpes al aire. ¡Eso sí que duele!

↑▢+△

PAUL PHOENIX

(FACE SMASH)

Es maravillosamente descriptivo. ¿Ha existido alguna vez un título que resuma tan bien el espìritu de un movimiento?

↘▢+△

NINA WILLIAMS

(LIFTING TOSS)

Es como un Fireman's Lift que ha salido mal. El Liftinf Toss de Nina acaba con un sonoro "crack"

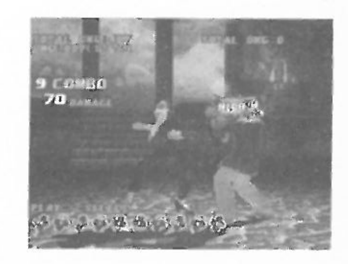
producido cuando se rompen los huesos de su rival. Y, como su ejecución es vertiginosa, seguro que se va a convertir en uno de los movimientos más frustrantes de Tekken 3.

△+○

GOLPE LANZADO CONTRA LA CARA DE UN AGRESOR DE PIE

Después de unos instantes de preparación para ganar el suficiente impulso, los personajes cargan contra sus adversarios y los tiran al suelo. Entonces, y sólo entonces, se esparrancan encima de su enemigo y proceden a propinarle una serie de puñetazos altamente dolorosa.

□△□△□△



CLASE MAGISTRAL PARA PRINCIPIANTES

BLOQUEAR

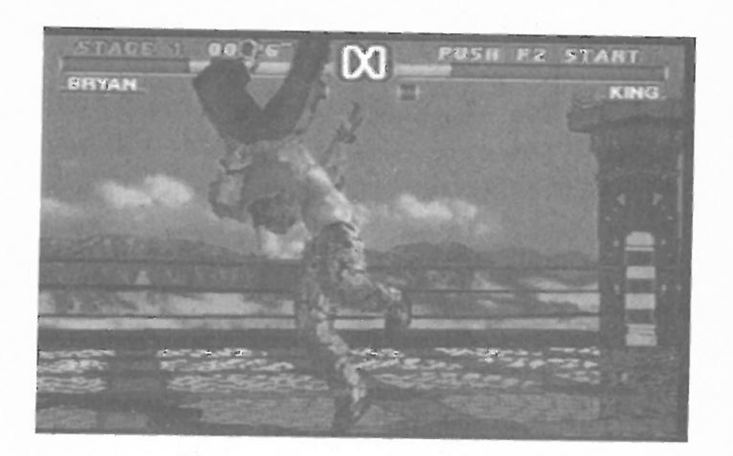
[Para evitar daños al volver a colocar el D-pad en la posición neutral]

Sea cual sea el número de complicadas secuencias de movimientos que sea capaz de recordar un jugador, su estilo de lucha no será de ninguna utilidad si no consigue defenderse de los contraataques de su rival. Teniendo esto en cuenta, lo cierto es que cuando uno aprende a jugar con Tekken 3 lo más importante es llegar a dominar las técnicas de bloqueo.

Naturalmente, dado que todos los combatientes de Tekken 3 pueden atacar tanto la zona alta como la zona baja del cuerpo, es necesario utilizar el bloqueo más adecuado para cada tipo de ataque. Aunque esto parece pura palabrería, la verdad es que muchos jugadores no llegan a comprender la importancia de protegerse las piernas contra los ataques. Muchos combos se basan en una combinación de puñetazos y puntapiés dirigidos contra distintas partes del cuerpo, y un golpe a las piernas puede dejar indefenso durante un buen rato a un jugador.



La clave para dominar los intríngulis de la defensa de tu personaje de Tekken 3 es la observación. Fíjate en las particularidades del estilo de lucha de tu rival, memoriza los combos que utiliza y apréndete aquellos gestos y ataques que indiquen que está a punto de usar un combo determinado. Al principio te



parecerá difícil, pero es la única forma de llegar a perfeccionar tu estilo defensivo. No basta con confiar en tu capacidad de reacción, sino que es mejor saber exactamente qué combo va a utilizar tu oponente y cuántos golpes incluye para aprovecharte de sus puntos débiles.



Algunos jugadores prefieren un estilo de lucha basado más en la defensa que en el ataque. De hecho, esta estrategia se muestra particularmente efectiva contra determinados personajes. Si dejas que te ataquen tus rivales y les inmovilizas hasta tener la oportunidad de atacarles tú a ellos, puedes convertirte, con la práctica, en un jugador virtualmente invencible en los combates de Tekken 3 con el temporizador activado. La única pega de esta técnica es que con ella los jugadores se vuelven vulnerables a nuestro movimiento favorito, el «throw move», lo que nos lleva directamente a hablar del..

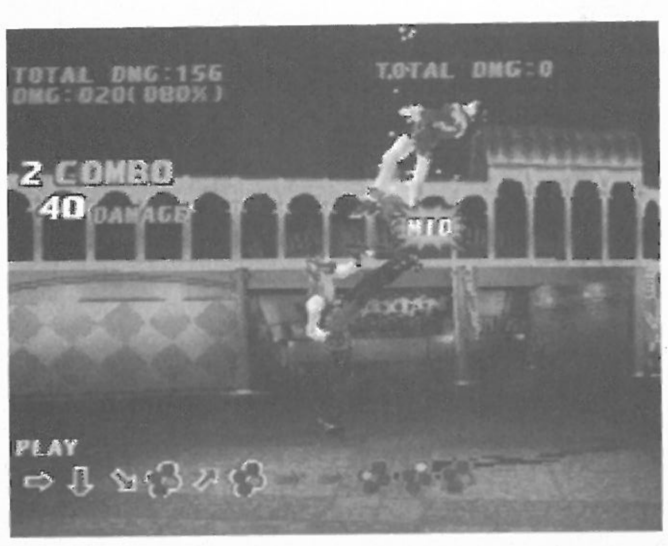
THROWING

[Para propinar golpes típicos de la lucha cuerpo a cuerpo]

La importancia de los «throw moves» varía según el personaje que haya elegido el jugador. A los que representen el papel de King, por ejemplo, les recomendamos que utilicen su demoledor arsenal de «throws» compuestos, mientras que los que hayan elegido a Jin o a Law (que cuentan con un repertorio de posibilidades menos impresionante) no podrán confiar tanto en este tipo de golpes.

Los «throws» son muy útiles porque siempre causan daños importantes y son fáciles de realizar. No obstante, los dos luchadores deben encontrarse muy cerca el uno del otro. Para alcanzar la distancia correcta, puedes dar dos golpes rápidos en el botón de avance para dar un saltito en la dirección del rival, pero al hacerlo quedarás más expuesto a los ataques.

Con la práctica, uno se acostumbra



a usar «throws» en ciertas situaciones al mismo tiempo que bloquea un combo del rival. Como éstos también son movimientos fáciles de realizar porque la combinación de botones a pulsar no es muy complicada, muchas veces encontrarás puntos flacos en el ataque de tu rival, es decir, pausas en las que podrás efectuar un «throw».

Aunque los «throw moves» tienen gran importancia, no olvides esto: los jugadores de Tekken 3 con experiencia pueden interpretar fácilmente los signos que indican que su rival está a punto de efectuar un «throw», así que será mejor que intentes disimular tus intenciones y que realices el movimiento cuando tu contrincante menos se lo espere. Por lo mismo, si un intento de «throw» no ha funcionado, puedes probar con otro golpe; no obstante, hagas lo que hagas, no intentes realizar el mismo golpe dos veces seguidas.

En principio, esquivar los «throws» es bastante fácil. En la práctica, sin

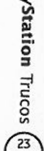


embargo, es bastante más complicado. A muchos jugadores les encanta agacharse y empezar a asestar patadas o puñetazos bajos. Otra buena técnica consiste en usar un contraataque o un regate especial, aunque esta última opción requiere bastante más tiempo de práctica para funcionar a la perfección.

CONTRATAQUES Y REVESES

[Ataques generales realizados durante un asalto de tu contrincante]

En muchos sentidos, los contraataques y los reveses son movimientos más defensivos que ofensivos. Los contraataques se producen cuando un jugador inicia su propia secuencia de golpes durante un ataque de su oponente, y van desde los sencillos golpes con las piernas hasta las







sofisticadas series de diez movimientos. Los reveses, sin embargo, son especiales para cada personaje, y son golpes a menudo difíciles de emplear que pueden frenar bruscamente un combo de tu rival. Algunos personajes no cuentan con ningún movimiento de tipo revés, pero sí tienen Combo Breaks; consiguen un efecto de freno parecido, pero ellos no sufren daños.

Tanto los contraataques como los reveses requieren una gran cantidad de práctica. De hecho, al principio muchos jugadores creen que intentar un contraataque o un revés está condenado al fracaso. Sin embargo, al insistir se descubre el gran potencial de estos dos tipos de golpes, especialmente cuando se está jugando contra un rival que utiliza implacablemente los combos.

Al igual que los bloqueos, los contraataques y reveses varían según el tiempo de realización, es decir, hay que efectuarlos desde la posición correcta y en el momento justo. De la misma forma, la mejor manera de empezar a practicar estos dos tipos de movimiento es observar el estilo de lucha de los rivales. Hay que localizar los vacíos que dejan en medio de los combos o de los movimientos en cadena e intentar aprovecharlos. Un combo especialmente temible puede convertirse en inofensivo si se domina el revés apropiado.

Para iniciar un contraataque, antes de golpear es recomendable apar-



tarse (lo que, por si no lo sabías, entre la élite de los fanáticos de Tekken 3 se conoce también como «desplazamiento del eje» o «avance lateral»). Sin embargo, también es aconsejable calcular exactamente el momento de realizar la maniobra, si no quieres que tu oponente «controle» tus movimientos. Si llegas a apartarte correctamente, conseguirás un valioso instante (más o menos medio segundo) para echar al traste el miserable ataque de tu contrincante y atacarle tú a él.

GOLPES SUCIOS

[Un ataque que pondrá nerviosos a tus rivales, si lo usas sin escrúpulos]

En todos los debates que se originan sobre los juegos de lucha (sea entre colegas, en las cartas enviadas a las revistas o en los grupos de noticias de Internet), alguien saca a colación los golpes «sucios». A menudo, los golpes sucios son ataques sencillos que pillan por sorpresa a tu adversario y que pueden repetirse hasta la saciedad. Seguramente, la patada baja básica es el mejor ejemplo de golpe sucio. La patada baja puede contrarrestar la mayoría de los ataques y es un componente muy interesante del arsenal de golpes de todo jugador.





Pero, si se emplea sin escrúpulos, puede llegar a anular la lucha de cualquier rival y ponerlo muy nervioso, especialmente en las partidas con el tiempo medido.

Otro buen ejemplo de golpe sucio es el asalto originario del personaje que maneja el jugador. Todos los luchadores de Tekken 3 tienen unos cuantos ataques simples a su disposición, sencillos pero muy peligrosos. Si usas uno de estos golpes de forma ininterrumpida, puedes tener un éxito sorprendente, aunque tanto las personas que estén jugando contigo como los espectadores pondrán muy mala cara.

También es posible ganar a cualquier aficionado a Tekken 3, mientras no sea un verdadero maestro, eligiendo dos golpes (preferiblemente uno alto y el otro bajo) y empleándolos de forma bastante aleatoria. Esta técnica es el equivalente de las tácticas de balón largo utilizadas en el fútbol, y con ella puedes conseguir muchos admiradores de tu estilo de juego. Pero tal como saben los seguidores del Madrid o el Barcelona, esta técnica no es más que una ayuda para ganar las partidas.

ATAQUES A LA CARRERA

[Correr rápidamente hacia un rival que intenta algo violento]

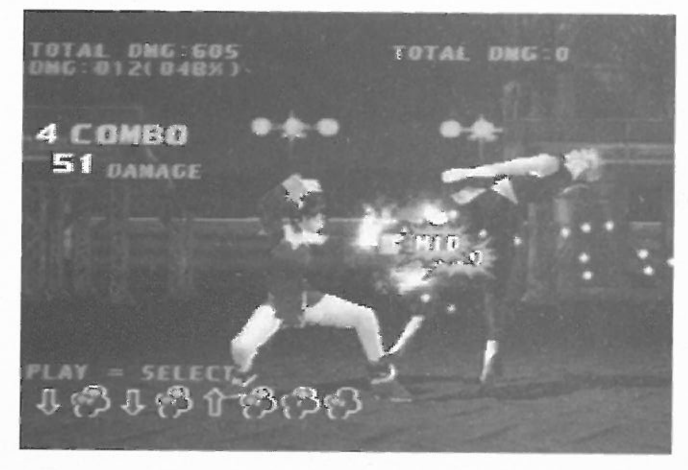
Aunque los ataques a la carrera no son de los más utilizados con Tekken 3, son tan eficaces que no podemos dejar de mencionarlos. Hay unas cuantas variantes posibles (cada una con sus ventajas y sus inconvenientes) y casi todas dependen de la situación, es decir, de la distancia que debe recorrer el jugador antes de entrar en contacto con su rival.

Seguramente, el mejor de los ataques a la carrera es también el más

fácil de realizar. Al correr una distancia no muy larga hasta el rival, los dos jugadores chocan y caen al suelo, y el agresor queda encima del otro. Si entonces presionas rápidamente los botones de izquierda y derecha, administrarás varios puñetazos a tu pobre víctima, que ha quedado boca abajo, y la dejarás bastante maltratada.

Los ataques a la carrera son interesantes porque es casi imposible frenarlos del modo habitual. También es difícil observar el inicio una patada, un puñetazo o un regate a tiempo de impedir su avance, especialmente si se está de pie después de un intercambio de golpes que no ha tenido éxito.

El mejor momento para utilizar este tipo de ataques es después de haber molido a puñetazos a tu contrincante. Si das un rápido salto hacia atrás, te colocarás a una distancia adecuada, teniendo en cuenta además que muchos jugadores tienden a alejarse unos pasos desde una posición baja. Se trata de una maniobra poco arriesgada, ya que el rival pocas veces tiene la oportunidad de reaccionar con un combo, y los aficionados a Tekken 3, tanto





principiantes como veteranos, deberían tener los ataques a la carrera entre sus favoritos.

APORREAR BOTONES

[Pulsar botones a lo loco, sin seguir ningún sistema premeditado]

La primera vez que un jugador entra en contacto con un nuevo beat 'em up, las secuencias de movimientos individuales quedan todavía fuera de sus posibilidades. Así, a medida que las aprende y va perfeccionando su práctica, pasa por una fase que suele llamarse «aporrear botones», en la que se dedica a pulsar botones al azar para ver qué consigue.

Claro que lo normal es superar este estadio en poco tiempo, y pasar a perfeccionar el juego con cada uno de los personajes. Aunque unos pocos jugadores no actúan así, sino que siguen intentando conseguir algo con la primera fase. La verdad es que en casi todos los beat 'em up los golpes al azar pueden frustrar al aficionado más acérrimo. Si no se sigue una estrategia coherente para reconocer y calcular las secuencias válidas, los veteranos pueden verse superados por jugadores mucho peores que ellos... y, evidentemente, es mejor evitar que se produzca

una situación así.

Por supuesto, también hay métodos con los que se puede vencer fácilmente a los aficionados a aporrear botones. Hay que tener en cuenta que los principiantes que actúan así no tienen mucha experiencia con las técnicas de bloqueo o de contraataque, y son vulnerables ante los combos. El problema es que es difícil empezar una secuencia de movimientos si tu rival no deja de asestar puñetazos y puntapiés a lo loco. Pero se puede conseguir: lo que hay que hacer es iniciar el combo desde una distancia prudencial. En lugar de intentar acercarte a tu rival, cosa que harías si jugaras contra un oponente normal, tienes que empezar desde unos pasos más atrás. Una vez hayas dado el primer golpe, podrás comprobar la verdadera habilidad del loco de los botones. Y no será mucha...

MALABARISMOS

[Mantener a un rival en el aire a base de patadas y puñetazos]

Aunque aparentemente van contra las leyes de la física, los malabarismos se han convertido en un elemento básico de los juegos de lucha, y Tekken 3 no es ninguna excepción. Este tipo de movimien-





tos se produce cuando un jugador golpea a su rival, lo lanza al aire y después, con un combo o una cadena de golpes, lo mantiene así a base de patadas y puñetazos. Se trata de una maniobra muy satisfactoria y eficaz que, en esencia, duplica el potencial destructivo de cada movimiento o secuencia que utilice el jugador.

Los malabarismos van desde una sencilla patada propinada cuando el contrincante cae al suelo, a un conjunto de golpes de precisión efectuados con un control exacto del tiempo. Cualquier jugador de Tekken 3, por poco dotado que sea, puede dominar la primera posibilidad, pero para dominar la última hace falta bastante práctica. O sea que los jugadores tienen que perfeccionar los combos que utilizan y controlar exactamente la altura a la que dan cada golpe. Cuando lo hayan conseguido, deberán elegir los que pueden mantener a sus rivales en el aire durante el mayor tiempo posible.

Algunos personajes disponen de movimientos que, con un sólo golpe, envían al pobre receptor hasta la estratosfera. Los jugadores expertos sabrán cuál es la potencia de estos movimientos y las oportunidades que ofrecen para poner en práctica malabarismos. De hecho, para los que prefieren jugar con un estilo más defensivo, son un movimiento esencial. Después de todo, ¿acaso no es más fácil propinar un



combo a un rival que no está en situación de reaccionar?

REGATES

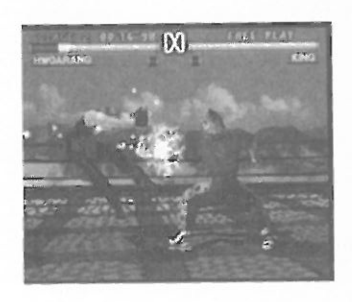
[Esquivar un golpe apartándose del rival]

Este movimiento se conoce también como «desplazamiento del eje» o «paso lateral». Tekken 3 es el primer juego donde siempre pueden utilizarse giros de 360 grados (en

Tekken 2 sólo podían realizarlos unos pocos personajes). Así pues, los dos jugadores, además de poder moverse hacia su rival o alejarse de él, también pueden moverse hacia dentro o hacia afuera de la pantalla, lo que ofrece ciertas oportunidades para esquivar ataques o para realizarlos.

Para esquivar ataques, este tipo de movimiento tiene sus limitaciones. Su principal inconveniente es que tus rivales casi siempre pueden «controlar» tus movimientos y adaptar su posición a ellos. Si un jugador inicia un desplazamiento del eje antes de asestar un golpe, el rival asociará una cosa con otra. El truco está en moverse sólo hasta que empiece el ciclo de animación. El agresor reacciona al ataque avanzando, pero en este momento el jugador que se defiende ya se ha desplazado a un lado.

En este momento el jugador dispone de varias opciones. Durante el breve instante en que su rival está en una posición vulnerable, puede



usar un «throw», un combo o un sencillo puntapié o puñetazo. Decidir qué opción es la mejor, y si hay suficiente tiempo para realizarla, es bastante más difícil. No obstante, vale la pena recordar que hay «throw moves» especiales que sólo pueden efectuarse si uno está detrás o al lado de su contrincante. Si después de un regate has quedado bastante cerca de tu rival, ¿por qué no intentas uno?

Por último, el desplazamiento lateral no sirve como sustituto de un buen bloqueo porque se necesitan unos reflejos excelentes, y a menudo no sirve de nada con los personajes más difíciles de manejar. Contra un rival más rápido que tú, este tipo de movimiento es una forma de suicidio.

COMBOS

[Una selección de movimientos que siguen una secuencia predefinida]

Dicho en pocas palabras, los combos son secuencias de movimientos que puede realizar de forma consecutiva cada personaje. En este tipo de combinaciones, el control del tiempo tiene una importancia primordial. Para aprender a realizar mejor los combos, es muy útil el modo de práctica de Tekken 3. Una vez se ha aprendido un ataque, puede perfeccionarse en un combate real.

Cada personaje dispone de algunos combos asociados, cada uno con sus ventajas y sus inconvenientes. Algunos, por ejemplo, van muy bien para realizar «malabarismos», mientras que otros pueden combinar ataques altos y bajos de una forma que confundirá al más experimentado de tus rivales.

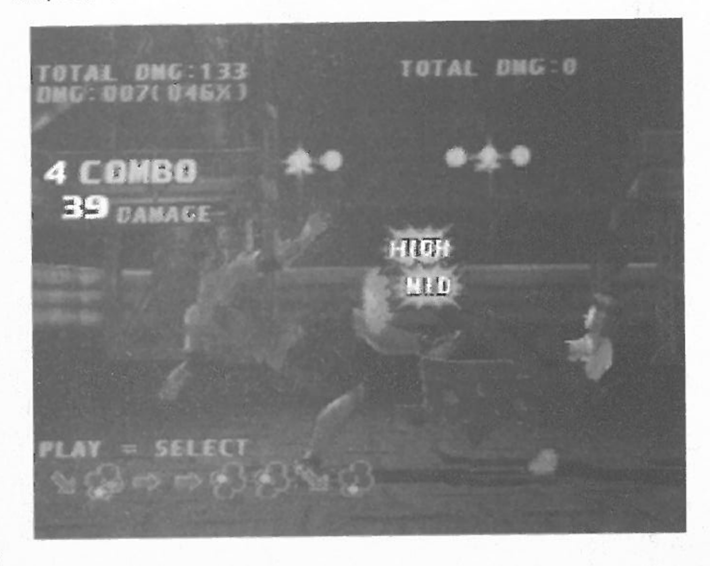
Mientras que los movimientos dobles sencillitos y las series de



puñetazos fáciles de combinar son pasto para los novatos de Tekken 3, los combos son delicatessen para los expertos en el juego. Cuando un luchador inicia un movimiento de este tipo, su oponente se ve obligado a defenderse, si no quiere perder una cantidad impresionante de energía.

Los combos también tienen sus limitaciones. La más importante es que son muy predecibles. Si usas demasiado a menudo uno de estos ataques, tus rivales descubrirán rápidamente cómo anticiparse a él. Además, si juegas contra un experto verás cómo averigua qué es lo que intentas hacer a partir de los dos primeros movimientos del combo. Para evitarlo, intenta hacer más rápidos los combos o, si no te es posible, utilízalos muy de vez en cuando.

Los jugadores de Tekken 3 más hábiles pueden usar dos combos seguidos, el segundo de los cuales es un malabarismo, antes de que su rival caiga al suelo. Cuando un juga-



dor llega a ser capaz de utilizar habitualmente esta combinación es que está a punto de convertirse en un maestro. Por eso a veces te encontrarás jugando contra alguien sin poder dirigirle ni un solo ataque.

TÁCTICAS VILES

[Pequeñas trampas básicas]

Aunque está feo usarlas, a veces, si se le echa un poco de caradura, las trampas funcionan. En las partidas entre varios jugadores, hay muchas maneras de poner las cartas a tu favor. Lo mejor es dar a la persona que juegue contra ti tu peor mando. Dale ese trasto barato que te compraste hace años, aquél con los botones de plástico que se despegan y el D-pad incomodísimo. Excúsate alegando pobreza e ignorancia: «Mira, es que no tengo otro y además... Bueno, el que te doy es el mío». Intenta incluir las siguientes frases en tu repertorio, y practícalas cuando puedas:

«Los malos jugadores siempre se quejan del mando...»

«La verdad es que el botón X de mi mando no funciona demasiado bien.» (Es mentira, claro.)

«Me parece que (ejem) no es el mando lo que te está mal.»

Y otros ejemplos de este tipo.

Pero también hay otras maneras de hacer trampa. Dale a tu rival la silla más incómoda de la casa. O, mejor todavía, asegúrate de que su ángulo de visión sea el peor posible. Otro truco consiste en pisar accidentalmente el cable de su joypad y, cuando esté a punto de ganar un asalto, darle un tirón brusco. De este modo conseguirás contrarrestar cualquier combo, aunque hay que tener en cuenta que puedes acabar con tu PlayStation en el suelo, lo que seguramente no te sentará muy bien.

Utiliza tu creatividad. Considera todas las posibilidades que tienes para hacer que tu rival esté incómodo. Y, lo más importante, prepárate un buen surtido de excusas y una





buena expresión ofendida para cuando te acusen de que estás haciendo trampas. Por supuesto, algunos dirán que la preparación de todos estos trucos cuesta tiempo, un tiempo que podrías emplear en aprender movimientos y técnicas de juego, pero ya se sabe...

PERSONAJES PRINCIPALES

EDDY GORDO

Desde prisión... El vengador

Nacionalidad: Brasil
Estilo de lucha: Capoeira
Edad: 27
Altura: 188 cm
Peso: 75 kg
Grupo sanguíneo: B
Profesión: Ninguna
Afición: Entrenar a líderes natos
Gustos: El poder
Aversiones: La debilidad

La vida de Eddy no ha sido precisamente un lecho de rosas. Incluso a los más cínicos se les hará un nudo en la garganta cuando conozcan su lastimosa historia. Un prometedor estudiante de diecinueve años llega un día del cole y se encuentra a su padre herido de muerte (por un cártel de droga brasileño). Su padre, antes de morir, le dice a Eddy que, para protegerse, lo mejor que puede hacer es declararse culpable de su asesinato.
Sin embargo, en la cárcel, Eddy conoce a un anciano que le enseñará una misteriosa disciplina de Artes Marciales (basada en la danza) llamada Capoeira. Una vez en libertad, ocho años después, Eddy jura venganza por la muerte de su padre y entra en el torneo para conseguir acabar con el sindicato de la droga en cuestión.

¿Dónde puedes encontrarle?
Disponible desde el principio.

Historial en Tekken
Es la primera vez que aparece en un juego Tekken.

COMO TU LUCHADOR

Aunque es el personaje menos apreciado del juego (seguramente



por la enorme cantidad de dinero que tiene), Eddy también es uno de los más interesantes. Aunque realmente es un luchador complejo (sus combos son más que complicados), sus ataques y su destreza le convierten en un luchador ideal para los más expertos.

COMO ADVERSARIO

Eddy es imprevisible, así que necesitarás tener una gran seguridad en tu jugador para conseguir superar sus difíciles movimientos y sus combinaciones confusas. A pesar de lo insólito que resulta su estilo de lucha, pronto empezarás a notar que los movimientos van repitiéndose unos detrás de otros, así que intenta familiarizarte con ellos para poder superarlos.

PUNTUACIÓN: 7/10

TIGER JACSON

Este personaje es un poco lioso, ya que todo el mundo le había tomado por un personaje completo e independiente cuando, de hecho, sólo es un atuendo extra del personaje de Eddy Gordo (aunque, eso sí, tiene un completo --y súper funky-- final para el solito).

¿Dónde puedes encontrarle?

Selecciona a Eddy Gordo en la pantalla de selección de personajes y pulsa **Start.**

HWOARANG

Garra de Sangre

Nacionalidad: Corea

Estilo de lucha: Tae Kwon Do

Edad: 19

Altura: 181 cm

Peso: 68 kg

Grupo sanguíneo: O

Profesión: Líder de una banda de matones

Afición: La Vela (todos los deportes se le dan bien)

Gustos: El rock y las reyertas callejeras

Aversiones: El estilo de Karate Mishima y Jin Kazama

Es el líder de peligrosa banda callejera que "prostituye" a otras bandas para hacerse con grandes sumas de dinero a través de la lucha.

Hwoarang no había conocido rival, hasta que un buen día llegó el ejército privado de Mishima y un joven luchador consiguió empatar con él... este brillante y flexible joven era un tal Jin Kazama.

Después del combate, Hwoarang fue a ver a su maestro, Baek, para descubrir que había desaparecido; víctima de un ataque de Ogre. Desde ese día, Hwoarang juró vengarse de ambos: de Ogre por la desaparición de su maestro y de Jin Kazama, por chulo.

¿Dónde puedes encontrarle?
Disponible desde el principio.

Historial en Tekken
Es la primera vez que aparece en un juego Tekken.

COMO TU LUCHADOR

Desde luego, no es un jugador defensivo, basta un primer vistazo para darse cuenta de que Hwoarang es muy agresivo. Pero, de nuevo, aquí es donde un diestro jugador de Tekken puede marcar las diferencias, ya que Hwoarang posee un magnífico repertorio de series largas (long strings) y combos, sólo tienes que saber cómo y cuándo utilizarlos...

COMO ADVERSARIO

Éste es claramente un personaje que confía totalmente en sus combos para lograr la victoria, así que, esa es, más que cualquier otra cosa, la clave para derrotarle. Si puedes aprenderte también sus series (strings), entonces tu adversario tendrá pocas oportunidades, ya que serás capaz de entenderlas y prever cuáles serán sus próximos movimientos

PUNTUACIÓN: 5/10

JIN KAZAMA

Rayo Mortal

Nacionalidad: Japón
Estilo de lucha: Estilo de Lucha Karate Mishima Avanzado y Técnica de Autodefensa Kazama (derivado del estilo de su madre)
Edad: 19
Altura: 180 cm
Peso: 75 kg

Grupo sanguíneo: AB

Profesión: Artes Marciales

Afición: Pasear por el bosque

Gustos: Las enseñanzas de su madre

Aversiones: No soporta las mentiras

Es el hijo de Jun Kazama y Kazuya Mishima. Perdió a su madre a la tierna edad de 15 años, y no es que la perdiera precisamente comprando en el Pryca, sino más bien despedazada por Ogro... aunque la versión oficial es que "desapareció" cuando éste la atacaba.

Sólo y si hogar, se puso a buscar a su abuelo, un tal Heihachi Mishima, y aprendió un estilo de Artes Marciales basado en el Judo y el estilo Mishima de Lucha Karate. Estudió cada día, con la esperanza de poder llegar a encontrar y derrotar a Ogre algún día. Ahora, con el tercer Torneo Puño de Hierro, por fin (a los 19 años) tiene una oportunidad.

Dónde puedes encontrarle?

Disponible desde el principio.

Historial en Tekken

Es la primera vez que aparece en un juego Tekken, aunque toda su familia ha estado presente en uno u otro juego.

COMO TU LUCHADOR

Jin es un personaje perfecto para cualquier principiante en Tekken 3, ya que es uno de los luchadores más redondos de todo el juego. Aunque, sin duda, no es el mejor en cuanto a defensa, resulta perfecto para desafiar a cualquiera de los demás luchadores, ya que es capaz de ejecutar sorprendentes ataques y también tiene aptitudes malabares.

COMO ADVERSARIO

Tendrás que tener mucho cuidado cuando luches contra Jin, sobretodo, por su increíble velocidad (y sus potentes ataques). Por regla general, harás bien en practicar un juego defensivo (para evitar esos combos y malabarismos) y esperar a que llegue el momento preciso para atacar.

PUNTUACIÓN: 8/10



KING

La Furia de la Bestia

Nacionalidad: México

Estilo de lucha: Boxeo

Edad: 28

Altura: 200 cm

Peso: 90 kg

Grupo sanguíneo: A

Profesión: Director de un orfelinato y dedicado en cuerpo y alma al boxeo

Afición: Ayudar a los huérfanos

Gustos: Celebrar las victorias

Aversiones: No soporta ver llorar a un niño

No, no, no es el mismo King de Tekken 2, sino uno nuevo. Sí, lleva la misma máscara y también dirige un orfanato, pero éste es un King mucho más joven. De hecho, este King creció en el orfelinato del viejo King y, cuando éste último fue asesinado por Ogre (este tipo no para de salir), el joven King juró que llevaría la máscara y se haría cargo del orfanato.

Entrenado por Armour King, el joven King (cuyo nombre de pila es Paco... no, es broma) es otro de los personajes que se ha apuntado al torneo de Tekken 3 para vengarse de Ogre.

¿Dónde puedes encontrarle?
Disponible desde el principio.

Historial en Tekken
Es la primera vez que aparece en un juego Tekken. Ha sustituido al viejo, ya desaparecido, King.

COMO TU LUCHADOR

King presenta unas cuantas ventajas sobre los demás luchadores. Primero (gracias a su impresionante fortaleza), resulta increíblemente fuerte en la lucha cuerpo a cuerpo. Segundo, sus combos son de ejecución fácil y parecen muy potentes. Por último, y más importante, es el único jugador capaz de lanzar a los luchadores tanto si están agachados, como si están en el suelo.

COMO ADVERSARIO

Este luchador es un especialista en el combate cuerpo a cuerpo, así que deberías escoger un personaje como Lei para enfrentarte a él, ya

que Lei puede realizar unos excelentes ataques a larga distancia capaces de mantener a King a ralla. Si esto fallara, también puedes optar por un luchador veloz y de ataques rápidos como Ling, por ejemplo. La velocidad de alguien como ella debería confundir a King.

PUNTUACIÓN: 5/10

FOREST LAW

Regresa el Dragón de Fuego

Nacionalidad: USA

Estilo de lucha: Artes Marciales

Edad: 25

Altura: 177 cm

Peso: 66 kg

Grupo sanguíneo: B

Profesión: Segundo maestro del dojo de Marshall (quizás)

Afición: Ir de compras

Gustos: Las tarjetas de crédito (Le pagó el precio de la inscripción al Torneo a Paul, y también la gasolina

Aversiones: Ir de paquete en una moto (la forma que tiene Paul de conducir le altera los nervios hasta el paroxismo)

Posiblemente, uno de los pocos personajes del juego que lucha por el simple placer de hacerlo... sin que haya misteriosas muertes o desapariciones de familiares de por medio. Simplemente le apetecía probar. Es el hijo de Marshall Law y le han puesto un nombre no muy afortunado: Forest, como ese pobre chico americano. En contra de los deseos de su padre decide entrar en la competición para descubrir si es tan fuerte como el cree y lo bastante digno como para encargarse del dojo de su padre.

Es muy amigo de Paul Phoenix (incluso le pagó el dinero de la inscripción). Fue Paul quien convenció a Forest diciéndole: "Tú tienes más talento que tu padre". Y podría estar en lo cierto

¿Dónde puedes encontrarle?
Disponible desde el principio.

Historial en Tekken
Se hace cargo del local que ha dejado su anciano padre, Marshall.

COMO TU LUCHADOR

Mucha gente (incluidos nosotros) considera a Forest como a uno de los mejores personajes del juego. Es un personaje fulminante en el ataque, que combina su singular velocidad con un excelente nivel de potencia para crear uno de los luchadores más poderosos que puedes escoger.

COMO ADVERSARIO

Cuando alguien opta por luchar como Law, puedes apostar a que sabe perfectamente lo que hace. La única posibilidad que te tienes cuando luchas contra Law es aprenderte rápidamente sus mejores ataques y combos e idear algunas estrategias que te permitan esquivar los golpes.

PUNTUACIÓN: 9/10

PAUL PHOENIX

El Luchador de Sangre Caliente

Nacionalidad: USA
Estilo de lucha: Un estilo híbrido de Artes Marciales basado en el Judo
Edad: 46
Altura: 187 cm
Peso: 81 kg
Grupo sanguíneo: O
Profesión: No pega golpe. Sólo se dedica a entrenarse para llegar a ser el "number guone"
Afición: Las motarros
Gustos: La pizza y el olor a gasolina
Aversiones: Las autopistas sin peaje de Japón (durante el anterior torneo se quedó atrapado en un embotellamiento)

Incluso a la avanzada edad de 46 años (aunque aún así no es el luchador más viejo del juego, Heihachi Mishima sustenta ese record, con 73 años de edad), Paul todavía es una fuerza a tener en cuenta. Después de haber perdido su oportunidad en Tekken 2, ahora planea obtener la victoria y, como no ha dejado de entrenarse ni un solo día desde el último torneo, Paul se encuentra en perfectas condiciones físicas.

Luchador reputado en el mundo entero, Paul es muy amigo de Forest y siente una sana pasión por la ropa de cuero y las motos norteamericanas fardonas. Y nadie se lo

puede recriminar.

¿Dónde puedes encontrarle?
Disponible desde el principio.

Historial en Tekken
Ha ido apareciendo por ahí.

COMO TU LUCHADOR

Aunque Paul consta de un repertorio de movimientos de ataque bastante limitado, conviene recordar también que es uno de los luchadores más fuertes del juego. Un par o tres de movimientos decentes pueden ser capaces de noquear al más pintado. Para sacar el mayor partido de este chico, tendrás que ser muy competente en ambas estrategias, la de ataque y la de defensa.

COMO ADVERSARIO

Cuando luches en contra de Paul, vigila con esos impresionantes puñetazos que pega, porque pueden acabar con tu barra de energía en menos que canta un gallo. Una estrategía mejor que la de simplemente liarse a tortazo limpio, sería dedicarte a descubrir cuáles son sus puntos débiles (de entrada, no tiene tantos movimientos como algunos de los demás luchadores) y sacar partido de ellos.

PUNTUACIÓN: 7/10

NINA WILLIAMS

La Asesina Silenciosa

Nacionalidad: Irlanda
Estilo de lucha: Artes Marciales Asesinas basadas en el Aikido
Edad: 22
Altura: 161 cm
Peso: 49 kg
Grupo sanguíneo: A
Profesión: Asesinar a Jin Kazama (Ogre la está manipulando)
Afición: Rememorar su pasado
Gustos: No se acuerda (puede que el té con leche)
Aversiones: No se acuerda

Otro de los personajes que proviene de los anteriores juegos es Nina, que fue capturada después de intentar derrotar sin éxito al poderoso Kazuya Mishima de Tekken 2. Al igual que su a hermana Ana, a Nina la utilizaron para hacer experi-

mentos criogenéticos dirigidos por el Dr. Boskovitch.

Las dos han permanecido "dormidas" durante los 19 años que han pasado desde el segundo torneo. Gracias a la excavación de Ogre, se han despertado y ahora parecen estar bajo el control de esta bestia. Preocupado por la amenaza que supone Jin Kazama, Ogre controla a Nina para que se enfrente con él.

¿Dónde puedes encontrarla?
Disponible desde el principio.

Historial en Tekken
Viene de Tekken 2.

COMO TU LUCHADORA

Sin duda Nina es uno de los mejores personajes para los jugadores más avanzados de Tekken. Aunque a simple vista parecen bastante sencillos (con un excelente estilo de juego), los combos más complejos pueden llegar a ser tremendos si caen en buenas manos, pero al principio resultan desconcertantes para un principiante. Definitivamente, una luchadora a la que se debe aspirar.

COMO ADVERSARIA

Necesitarás algo de experiencia para poder enfrentarte a un competente jugador que luche con Nina, porque seguro que combina sus dos mejores virtudes... el ataque y la defensa. Lo más probable es que el estilo de lucha que emplee Nina sea una arremetida constante de potentes ataques que deberías evitar bloquear al máximo posible.

PUNTUACIÓN: 7/10

LEI WULONG

El Súper Policía

Nacionalidad: China
Estilo de lucha: Artes Marciales Chinas de cinco estilos
Edad: 45
Altura: 175 cm
Peso: 65 kg
Grupo sanguíneo: A
Profesión: Poli
Afición: Las pelis y echar la siesta
Gustos: La electrónica y los productos de Sony (apareció en un anuncio de Sony)

Aversiones: El crimen y los criminales

Este eficiente agente de policía (conocido entre los delincuentes del lugar por el "Súper Poli") se llama Lei, y estuvo increíblemente cerca de vencer en el último torneo, pero Bruce Irvin (que, por cierto, puede que haya muerto en un accidente de avión provocado por Heihachi) le ganó por los pelos en el último momento.

Ahora, a la ya avanzada edad de 45 años, se encuertra investigando las misteriosas desapariciones de varios de los luchadores de Artes Marciales más destacados de la zona. Después de una visita del mismísimo Heihachi, Lei empieza a sospechar que existe algún tipo de conexión entre este tipo y la desaparición de los luchadores.

¿Dónde puedes encontrarle?
Disponible desde el principio.

Historial en Tekken
Vuelve a probar suerte.

COMO TU LUCHADOR

Otro rápido luchador con un letal repertorio de patadas a su disposición. Con la ventaja añadida de que posee también una práctica serie de movimientos de asalto (rushing attacks) que, si se ejecutan correctamente, resultan muy difíciles de bloquear. Si cambias de postura en el momento adecuado e interpretas bien las intenciones de tu adversario, podrás conseguir maravillas con Lei.

COMO ADVERSARIO

Dado que muchas de las estrategias de Lei se basan en sus potentes ataques de asalto (rushing attacks), dominar el arte de esquivar para evitar sus embestidas puede, si lo sincronizas bien, que logres salvarte de la mayoría de ellas. Ten cuidado también con el impresionante barrido bajo de Lei, porque su largo alcance puede pillarte desprevenido.

PUNTUACIÓN: 8/10

LING XIAYOU

Una adolescente con ganas de



jugar

Nacionalidad: China

Estilo de lucha: Estilo de Artes Marciales Chinas basado en el Hakke Sho y el Hika Ken

Edad: 16

Altura: 157 cm

Peso: 42 kg

Grupo sanguíneo: A

Profesión: Es estudiante, pero también cuida de un panda

Afición: Viajar y visitar parques de atracciones del mundo entero

Gustos: Pato pequinés, takoyaki (pulpo al grill), siubao dulce (pequeñas alubias rojas azucaradas)

Aversiones: Los profesores de mates

La joven Ling sólo tiene 16 años y le gustan mucho los parques temáticos y viajar alrededor del mundo en busca de las mejores atracciones. Su maestro, Wang Jinrey, le ha explicado que el grupo Mishima es una de las compañías más ricas del mundo. Cuando, durante un viaje familiar a Hong Kong, Lei ve un gran yate con el logo Mishima, por supuesto, no se le ocurre otra cosa que saltar a bordo.

Cuando la encuentran, los guardias de Heihachi intentan arrojarla al agua, pero Lei consigue escaparse de ellos. Cuando aparece Heihachi, ella le pide que le construya un parque temático y éste le responde que lo hará con la condición de que participe (y gane) el torneo.

¿Dónde puedes encontrarla?

Disponible desde el principio.

Historial en Tekken

Es un personaje completamente nuevo.

COMO TU LUCHADORA

Ling es el personaje ideal para practicar un estilo de juego diferente, más ingenioso. Aunque es una de las luchadoras más débiles del juego, también resulta ser una de las más rápidas de todos. Por lo tanto, aprender sus mejores combinaciones de malabarismos es la vía más simple de acceder a la victoria.

COMO ADVERSARIA

Como Ling es rápida, pero débil, tu oponente seguramente más bien intentará atacarte constantemente, en vez de optar por un juego defensivo. Como tiende a tener poca fuerza, puedes resistir algún ataque por su parte pero, cuando menos lo espere, esquiva sus embestidas y dispénsale un potente ataque de tu parte.

PUNTUACIÓN: 6/10

YOSHIMITSU

Ninja Espacial Robotizado

Nacionalidad: Ninguna (anteriormente, Japón)

Estilo de lucha: Arte Manji de Ninja Avanzado

Edad: Desconocida

Altura: 178 cm

Peso: 63 kg

Grupo sanguíneo: O

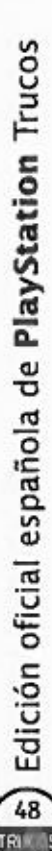
Profesión: Líder del Clan Manji

Afición: Ver combates de Sumo y navegar por Internet

Gustos: Los salones recreativos (especialmente los de Shinjiku, Japón)

Aversiones: No soporta ni a los malos, ni a los pobres inútiles





Y ahora uno la mar de original. Yoshimitsu es el líder de un grupo llamado el Clan Manji que, quédate con la copla, son una banda de Ninjas espaciales "bienintencionados".

Yoshimitsu ha venido a ayudar a su amigo el Dr. Boskonovitch (que una vez salvó su alienígena vida). Por él, se ha apuntado al torneo con la intención de ganar, matar al Ogre y llevarle algo de su sangre al doctor, que la necesita para salvar la vida de su hija.

Boskonovitch ha inventado una unidad de refrigeración criogénica que, además de a su hija, albergó a Nina y Anna Williams.

¿Dónde puedes encontrarle?
Disponible desde el principio.

Historial en Tekken
Otro personaje que ya es como de la familia... aunque esta vez no se trae a la novia.

COMO TU LUCHADOR

Este es otro de los personajes que, en malas manos, puede resultar muy poco efectivo. Para el jugador experto, sin embargo, resulta prácticamente invencible. Con su espada como arma de largo alcance, Yoshimitsu es uno de los mejores personajes con los que practicar malabarismos varios y, gracias a una perfecta combinación de fortaleza y velocidad, resulta ideal para mejorar tu juego.

COMO ADVERSARIO

La mejor estrategia que podemos recomendarte para enfrentarte con Yoshimitsu es que saltes a la palestra con todas tus extremidades "en el aire".

Éste es un personaje que sobresale en la lucha rápida y ofensiva, así que deberías entrarle a saco y regalarle con tus mejores combos, para poder pillarle desprevenido. Tendrás que estar muy bien habituado a tu luchador para poder utilizar esta estrategia con éxito.

PUNTUACIÓN: 6/10



DEFECTOS Y VIRTUDES

EDDY GORDO

Como personaje claramente favorito de los principiantes amantes de golpear botones con fruición, Eddy puede ser un adversario fastidioso para un defensor poco habilidoso. Y los jugadores que saben muy bien lo que hacen pueden convertir a Eddy en un rival más peligroso si cabe incorporando una amplia variedad de ataques en su ofensiva.

Pros

Ataques muy confusos

Patadas de largo alcance

Buen Okizeme

Fácil para principiantes

Contras

Defensa débil

Muy pocos juegos malabares

Capacidad de lucha cuerpo a cuerpo limitada





DOCTOR BOSKONOVITCH

Doctor Boskonovitch es con diferencia el personaje más original de toda la trilogía Tekken. Todo en torno a él contrasta con la manera tradicional en que se juega a Tekken. Aunque posee una de las mezclas de movimientos más útiles

del juego, el buen Doctor es el personaje más difícil de representar, controlar y mantenerlo en pie. Bosknovitch debe ser reservado al jugador profesional que tenga mucha paciencia.

Pros

Impredecible

Multigolpes inquebrantables

Buenos movimientos

Difícil de golpear

Contras

Muy difícil de controlar

No tiene Juggles

Difícil de bloquear

GUN JACK

Tal vez sea porque es un personaje secreto pero, por alguna razón, la mayoría de jugadores tienen tendencia a alejarse de Gun Jack. Es una verdadera pena porque no sólo cuenta con una buena punta de velocidad, sino que además es uno de los luchadores más fuertes del juego.

Pros

Heavy Hitting Moves

High Damage Simple Juggles

Golpes dañinos

Tricky Low Attacks



Contras

Poca velocidad en el ataque

Es un objetivo de gran tamaño



Pros

Mix-ups de ataque Alto/Medio/Bajo

Rápidos codazos

Buen Okizeme

Multigolpes

Contras

Débiles movimientos dañinos

ANNA WILLIAMS

Anna se comporta de forma muy parecida a su hermana Nina, ya que las dos comparten muchos movimientos. Desgraciadamente, Anna no cuenta con algunos de los mejores movimientos de Nina como su Divine Cannon, Low Parry y las string mix-ups. Las buenas noticias son que Anna posee algunos movimientos nuevos y distintos golpes que la convierten en un personaje muy divertido para jugar con él y una poderosa luchadora a la que enfrentarse.



BRYAN FURY

Posiblemente uno de los mejores boxeadores del juego. Bryan Fury va detrás de Paul Phoenix en cuanto a número de detalles ocultos. Pero, para aprovechar la cualidad intrínseca de este personaje, se necesita un jugador muy experto que haga algo más que golpear el botón de control.



Pros

Golpes enérgicos

Buenas combinaciones de golpes

Contras

Carece de Ataques Bajos

GON

Aunque pequeño y mono, Gon no reúne las condiciones necesarias para ser un luchador. Al principio puede resultar divertido pero al cabo de un rato se vuelve superaburrido porque no tiene movimientos interesantes, golpes o juggles. Debido a su pequeño tamaño, los adversarios no se lo pasarán muy bien enfrentándose a Gon porque tienen que limitar sus ataques a medio/bajo.



Pros

Pequeño tamaño

Sólo Gon puede ejecutar los Gon Strange Hit Heights

Contras

Casi ningún Juggle

HEIHACHI MISHIMA

El viejo Mishima ha vuelto para demostrar que a pesar de su edad, aún es capaz de dar una buena paliza al rival que se le ponga a tiro. Poseedor de rápidos ataques y algunas combinaciones incisivas, vuelve a demostrar que se puede comparar con los mejores personajes.

Pros

Juggler sólido

Buenos damaging Mix-ups

Contras

Rastreo de ataque regular



HWOARANG

El pupilo de Baek aparece en el tercer torneo y se revela como un luchador mucho mejor que su maestro. Hwoarang es un vendaval ofensivo capaz de producir interminables baterías de patadas que lanza contra sus enemigos con tremenda precisión y velocidad. Aunque Hwoarang a veces es un personaje bastante popular entre los principiantes, lo cierto es que para aprovechar todo el potencial de este ágil y desconcertante luchador se necesita un jugador acostumbrado a todos sus ataques y transiciones de postura.



Pros

Mix-ups de ataque fluidos

Patadas de largo alcance

Infinite Strings

High Damage Juggles

Contras

No tiene golpes de corto alcance

Difícil de aprender

JIN KAZAMA

Jin es un personaje poderoso de uso múltiple. La buena velocidad que posee le permite salir bien parado en los combates a codazos y empujones o golpear a sus contrarios y lanzarlos al aire gracias a sus terribles e incisivos juegos malabares. Además de una poderosa ofensiva, Jin también está equipado con prácticos movimientos de venganza y un Reverso de Ataque muy bueno. De hecho, JIN es justamente el TONIC que necesitas. ¡JA, JA, JA! ¿Ah, que no te ha parecido gracioso? Una pena...

Pros

High Damage Juggles

Alta velocidad

Buen Reverso

Contras

Wind Godfist de impacto alto



JULIA CHANG

Personaje muy subestimado, Julia tiene aspecto de dulce, inocente y frágil. Pero, detrás de esta bonita fachada se esconde una mujer veloz capaz de vérselas con los chicos grandes. Incorpora una amplia mezcla de movimientos impredecibles y poderosos juegos malabares

que le permiten sujetar al rival en el aire y en el suelo donde mejor puede propinarle su castigo.

Pros

Ataques rápidos

Juegos malabares dañinos

Mix-ups de ataque

Buen Okizeme

Contras

Reducido alcance de ataque

Juegos malabares difíciles

KING

Al ser un luchador cuerpo a cuerpo, podrías suponer que la gama de ataques más fuerte de King se basase en la fórmula agarrar/golpear y la verdad es que no te equivocarías demasiado. De gran fortaleza y razonablemente veloz, King ofrece un rendimiento fantástico en los combates cuerpo a cuerpo y posee la fuerza para superar a la mayoría de los luchadores del juego.

Pros

Juggles dañinos de fácil ejecución

Multigolpes

Trucos peligrosos

Contras

Ataques lentos



KUMA/PANDA

No hay duda al respecto: Kuma ha sido el personaje con menos poder en cada una de las entregas de Tekken. Sólo cuenta con un puñado de ataques útiles así que obtener una victoria con Kuma requerirá una buena dosis de reflejos, bloqueos y desgaste del contrario con ataques muy bien medidos. Se emplea principalmente para fines de humillación del enemigo y la verdad es que no hay nada más molesto que ser derrotado por un oso enorme y

gordo.

Pros

Puñetazos de largo alcance

Contras

Reducida velocidad de ataque

Objetivo de gran tamaño

Juegos malabares limitados

Objetivo de gran tamaño

Patadas de corto alcance



FOREST LAW

Cuando es empleado adecuadamente, Forest Law es en el asesino más eficaz de Tekken 3. Su endiablada rapidez a la hora de propinar codazos y sus juegos malabares de alto perjuicio para el contrario le convierten en una pesadilla ofensiva, mientras que sus desvios de golpes y reversos hacen de él un demonio defensivo. Law es la perfecta mezcla de ambos mundos, un enemigo casi
imparable en manos del jugador experto.

Pros

Codazos ultarrápidos

Buenos mix-ups

Juegos malabares poderosos

Contras

¡No muchos!



LEI WULONG

El maestro Wu-Shu, Lei Wulong, domina a la perfección muchas posturas y posiciones de lucha. Los jugadores que son capaces de mezclar la amplia variedad de ataques algo impredecibles de Lei para convertirlos en juegos malabares e incursiones Okizeme, pueden sacar un gran provecho de este luchador versátil.

Pros

Impredecible

Buen Okizeme

Varios jugglestarters

Contras

Difícil de aprender

LING XIAOYU

Como ocurre con Yoshimitsu, mucha gente ve a Xiaoyu como un personaje débil. Nada más lejos de la realidad ya que esta dama tiene el potencial de humillar y destrozar a un rival con su velocidad, transiciones de postura y danzas de pasos laterales





Pros

Muy rápida

Impredecible y desconcertante

Excelente juego malabar

Cambio del eje superior

Contras

Poca fuerza de ataque

Corto alcance

Difícil de aprender

MOKUJIN

Mokujin es el "Random Select" de Tekken 3. Al usar a Mokujin estás dejando claro que tienes fe suficiente en tus habilidades Tekken para enfrentarte a cualquier adversario que se te ponga en el camino. Mokujin es la elección honorable entre los maestros Tekken.

Pros

Confunde a los rivales

Mejora algunos personajes

Contras

Debes conocer a todos los personajes

Personajes difíciles de discernir

Identificar a Mokujin

Durante el primer round de cualquier lucha, Mokujin calienta imitando al luchador al que va a enfrentarse. Después de jugar con Mokujin durante un rato, te acostumbrarás a todas sus técnicas. Tendrás que observar atentamente la postura de Mokujin para discernir qué personaje está imitando. Mokujin no puede imitar a Ogro, Ogro Verdadero, Anna, Gon o Dr, Boskonovitch.

Bryan Fury

Coloca los brazos hacia atrás antes de que empiece el round

Eddy Gordo

Da saltos alrededor haciendo un baile ginga

Forest Law

Da saltos y baila con los brazos moviéndose arriba y abajo

Gun Jack

Con la espalda bien recta, mira hacia el suelo antes del round

Heihachi Mishima

Con la espalda bien recta y un brazo extendido

Hwoarang

Saltitos con los brazos pegados al



cuerpo

Jin Kazama

Postura de lucha muy corriente

Julia Chang

Espalda ligeramente jorobada, brazos extendidos y rodillas flexionadas

King

Efectúa saltos lentamente

Kuma/Panda

Con los brazos bien sujetos y encorvados hacia atrás

Lei Wulong

Pequeños movimientos laterales atrás y adelante, con la espalda encorvada

Ling Xiayou

Espalda recta, brazo derecho pegado a la cintura

Nina Williams

Espalda recta, brazos subiendo y bajando

Paul Phoenix

Parece como Jin pero con la espalda ligeramente encorvada

Yoshimitsu

Sujetando una espada

Pequeñas diferencias

Como el tamaño, la longitud de brazos y pies de Mokujin es la misma independientemente de quien imite, algunas veces un personaje imitado por Mokujin tendrá algunas ventajas o desventajas sobre el personaje original. He aquí una lista de algunos de estos cambios:

Ventajas

Gun Jack

Objetivo de menor tamaño

Julia Chang

Brazos y piernas más largos

Kuma

Paso lateral más rápido y patada con salto u/f+4; objetivo de menor tamaño

Lei Wulong

Brazos más largos

Ling Xiayou

Brazos más largos

Desventajas

Eddy Gordo

Piernas más cortas

Forest Law

Piernas más cortas

Gun Jack

Brazos más cortos

Hwoarang

Pasos laterales más lentos

King

Alcance de golpe más corto

Kuma

Brazos más cortos

Yoshimitsu

Piernas más cortas

Trucos curiosos

Si quieres que Mokujin emita esos sonidos parecidos a cuando se toca madera cada vez que le golpeen o cuando bloquee un golpe, presiona Down en el controlador al principio del round. Si quieres que Mokujin sólo seleccione personajes masculinos, escoje el Mokujin femenino y presiona ↙+↓ antes de que empiece el siguiente round.

NINA WILLIAMS

Nina siempre ha sido una superpotencia en todos los juegos Tekken. Ahora ha vuelto con un arsenal de trucos, mix-ups y juegos malabares más poderoso. Dado que Nina tiene la defensa igual de fuerte que el ataque, el jugador que domine todos los movimientos y trucos de Nina puede conseguir la victoria si sabe combinarlos adecuadamente.

Pros

Mix-ups de ataque Alto/Medio/Bajo




63
TRUCOS

Fuerte defensa

Juegos malabares Dañinos

Buen Okizeme

Rápidos codazos

Multigolpes

Contras

Movimientos Dañinos relativamente débiles

OGRO
OGRO VERDADERO

Seguro que has pensado que siendo el personaje más grande y más fuerte (técnicamente) de todo el juego, Ogro y Ogro Verdadero (su encarnación final) debería ser casi invencible en vez de la estúpida bestia que sin duda es. Pero, por triste que parezca, Ogro no es lo que cabría esperarse de él.

Pros de Ogro

Varios movimientos imbloqueables

Golpes muy dañinos

Contras de Ogro

Ataques lentos

Pros de Ogro Verdadero

Varios movimientos imbloqueables

Golpes muy dañinos

Combinaciones devastadoras



Contras de Ogro Verdadero

Gran tamaño

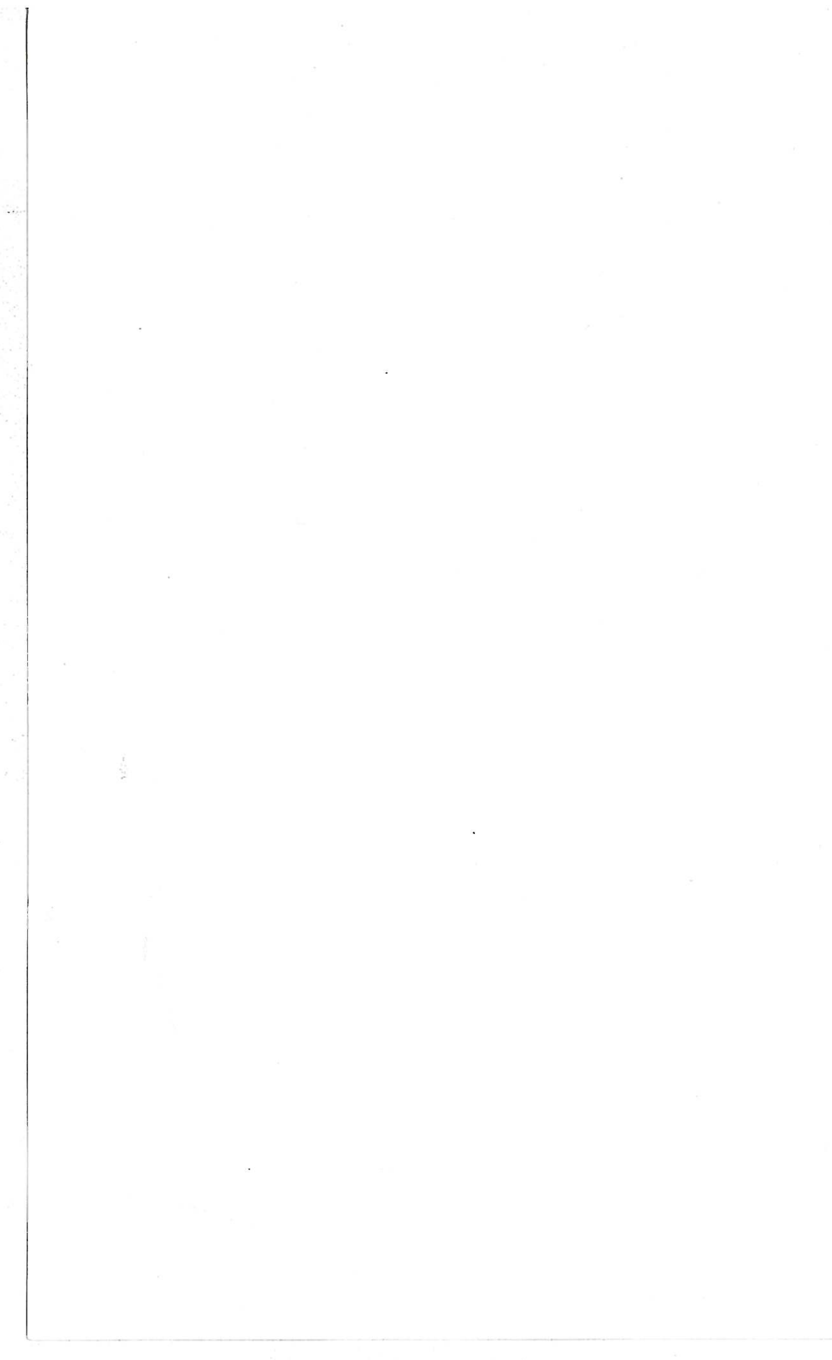
Ataques lentos

Vulgar





TÚ YA SABES DÓNDE ENCONTRAR LOS COMBOS EN EL JUEGO. NOSOTROS TE HEMOS DADO MÁS QUE ESO: TE HEMOS DADO LA ESTRATEGIA, LAS VENTAJAS DE ELEGIR UN PERSONAJE U OTRO. AHORA YA ESTÁS LISTO PARA OPTAR AL TROFEO DEL PUÑO DE HIERRO. EL RESTO DEPENDE DE TI...







EN EL INTERIOR...

La historia de cada personaje

Todos los movimientos

Los ataques más mortíferos

El perfil de todos los luchadores

Todos los contendientes estándar

Todos los contendientes secretos

TEKKEN 3



Edición Oficial Española
PlayStation *Trucos*